**Méthodes de développement du logiciel**

## Contenue du projet

1. Énoncé du problème (Problem Statement)
2. Modèle  métier (business)
    - Scénarios métier principales
    - Modèle des cas d'utilisation métier avec des diagrammes d'activités pour les processus métier
    - Modèle du domaine métier
    - Diagramme de séquence métier
3. Modèle de l’analyse des besoins
    - Acteurs
    - Liste des événements système
    - Modèle de cas d’utilisation du logiciel (diagramme + descriptions de cas d'utilisation)
    - Modèle du domaine
    - Le premier document sur l’architecture - diagramme de paquets
    - Diagramme de séquence système
    - Contrats des opérations système
4. Conception
    - Modèle d'interaction
    - Diagramme des classes de conception
    - Responsabilités des classes. Justification de l’utilisation des patterns
    - Diagrammes d'états pour les objets avec du cycle de vie non-triviale
    - Document définitif sur l'architecture - diagramme de paquets
    - Conception de l'interface utilisateur
5. Codage
    - Code d'application
    - Manuel d'installation
    - Manuel de l'utilisateur